

가 프로젝트 DB ...

March 2023							< Today >				
Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat					
26	27	28	Mar 1	2	3	4					
5	6	7	8	9	10	11					
12	13	14	15	16	17	18					
19	20	21	22	23	24	25					
26	27	28	29	30	31	Apr 1					
2	3	4	5	6	7	8					
		📅 Server									
		Scene Design&UI									
		📅 Hero Movement									
		Client									
		📅 스크럼 미팅 3									
9	10	11	12	13	14	15					
		📅 Hero UI Scripting & Movement debugging									
		DB									
		📅 Login									
		📅 Boss Queue									
		📅 스크럼 미팅4									
16	17	18	19	20	21	22					
		📅 Movement debug/ HeroUI design									
		📅 BossUI design, Attack									
		보스스킬/HeroUI script									
		📅 좌표, 데미지 통신(Client 기준)									
30	May 1	2	3	4	5	Agile Week					
		Server쪽 UML 업데이트 및 디버깅									
		문서작업(GDD&Backlog위주)									
		문서작업(UML 위주)									
		Client 서버 연결, 테스트									
		Client 서버 연결, 테스트									
Agile Week											
		📅 스크럼 미팅 6		디버깅 & 테스트							
7	8	9	10	11	12	13					
Server쪽 UML 업데이트 및 디버깅				Milestone(Alpha)							
문서작업(GDD&Backlog위주)											
문서작업(UML 위주)											
Client 서버 연결, 테스트											
디버깅 & 테스트											
		API 번역+ class diagram									
		Use-case, State diagram									
		Class Diagram									
		📅 GDD ScreenShots									
		📅 스크럼 미팅 7									
14	15	16	17	18	19	20					
API 번역+ class diagram				📅 기록/통계 관련							
Use-case, State diagram				📅 히어로 배경, 맵 - 발마다 (혹은, 히어로마다), 옵션(사운드, vfx)							
Class Diagram				보스 스킬, 클타임, 스테미너, 페이즈2							
📅 GDD ScreenShots				📅 게임오버화면, 전직창, 피격 효과							
				📅 스크럼 미팅 8							
21	22	23	24	25	26	27					
📅 기록/통계 관련				📅 보스체력 초기화 & 디버깅							
📅 히어로 배경, 맵 - 발마다 (혹은, 히어로마다), 옵션(사운드, vfx)				📅 피격효과 및 보스 애니메이션 클래스, FX 및 디버깅, 테스트, 플레이어 사망.							
보스 스킬, 클타임, 스테미너, 페이즈2				📅 옵션 디자인 + 크레딧							
📅 게임오버화면, 전직창, 피격 효과				메인메뉴 + 지난 스프린트 마무리, 맵 랜덤화							
28	29	30	31	Jun 1	2	3					
📅 보스체력 초기화 & 디버깅				📅 Testing & Balancing							
📅 피격효과 및 보스 애니메이션 클래스, FX 및 디버깅, 테스트, 플레이어 사망.						브금 및 옵션/intro 완성, 카운트다운시 무적판정, 스킬 아이콘					
옵션 디자인 + 크레딧						📅 스크럼 미팅 9					
메인메뉴 + 지난 스프린트 마무리, 맵 랜덤화											
4	5	6	7	8	9	10					
📅 Testing & Balancing				Milestone(final)							
브금 및 옵션/intro 완성, 카운트다운시 무적판정, 스킬 아이콘											
6/4(일) 회의		📅 마지막 스크럼 미팅 10									
11	12	13	14	15	16	17					
마지막 마지막 미팅11											
18	19	20	21	22	23	24					
📅 0 전체 개발 일정/계획											
25	26	27	28	29	30	Jul 1					
2	3	4	5	6	7	8					
9	10	11	12	13	14	15					
16	17	18	19	20	21	22					
23	24	25	26	27	28	29					
30	31	Aug 1	2	3	4	5					
6	7	8	9	10	11	12					